المراجع بالعربية

أحمد جدي. ناظم ، جابر عبد الحميد صابر ، الوسائل التعليمية والمنهج ، دار النهضة ، القاهرة ، ١٩٩٠ م.

بحرالدين. أوريل, مهارات التدريس نحو إعداد مدرس اللغة العربية الكفء ، ١٥٤

عبد الله الصالح . بدر، الحواس المؤثرة في استخدام للوسائل بكليات التربية في جامعات المملكة العربية السعودية ، المجلة العربية للبحوث التربوية المجلد السادس ، العدد الثاني ، الكويت ، ١٩٨٥ م.

البيضاء، المغر ب ,٢٠٠٥)، ط١.

العزيز. جمال بن عبد., الشهران الوسائل التعليمية ومستجدات تكنولوجيا التعليم ، طا (الرياض، ٢٠٠٠م)

رافعين، مهارات اللغة العربية و طرق تدريسها، (سلتغ: ستين سلتغس،٢٠١٠) ص ٣٤

غانم المحياوي. ريم بنت عظيم. "درجة تضمين المهارات اللغوية في مقرر اللغة العربية للصف الأول الثانوي بالمملكة العربية السعودية دراسة تحليلية" المجلة التربوية ٨ : (٢٠٢٠) ٦٩

آي بي ,سورادرما.(٢٠١٨). لا يوجد أي تجديد أخلاقي لعصر العولمة. عجما. دارماسمرتي: جورنال إيلمو أغاما دان كيبوديان، ١٨(٢)، ٥٠-٥٨

القيادي ، لطفية . دراسات تربوية ، دار الجماهيرية للنشر والتوزيع والإعلان مصراته ١٩٨٦ م.

بغدادي, محمد رضا . تكنلوجيا التعليم ، جامعة الأزهر ، كلية التربية ، القاهرة ، ١٩٨٣ م ، ص .١١

عبد الشافي ، محمد. (٢٠١٦) . عبقرية اللغة العربية جميع الحقوق محفوظة لإيسيسكو ، الرباط

محسن، مصطفى. التربية و تحولات عصر العولمة ، (مدخل للنقد و الاستشراف، المركز الثقافي العربي،الدر

المراجع بالإندونيسية

Agustiningsih, W., Sulistiono, M., & Musthofa, I. (2022). Implementasi Aplikasi Quizwhizzer Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang. VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam, 7(6).

Ahmad Zayadi dan Abdul Majid, Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berdasarkan Pendekatan Kontekstual (Jakarta : Rajawali Press, 2013) .

Aizzatin Habibah and Syihabuddin, "Evaluasi Ketrampilan Menyimak Dengan Memanfaatkan Permainan Berbisik Berantai Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," Al-Ittijah : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab 12, no. 2 (2021).

Andrew, and Edy Muladi. 2021. "Tinjauan Board Game Edukatif & Non Edukatif." Jurnal Narada 8(1).

Arief S. Sadiman, dkk., Media Pendidikan: Pengertian,Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2006).

Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, Cet. III. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002).

Azhar Rasyad, Media Pembelajaran, cet. 14. (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2011).

Cahyani Amildah Citra and Brillian Rosy, *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya* <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>.

Dimyati dan Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran (Jakarta : Rineka Cipta, 2014).

Frida Akmalia and Syihabuddin, "Pemanfaatan Ispring Suite Quizmaker Untuk Pembuatan Soal-Soal Bahasa Arab" 2, no. 2 (2020).

http://repository.iainambon.ac.id/3319/1/Urgensi%20Media%20dalam%20Proses%20Pembelajaran.pdf

https://app.quizwhizzer.com/ diakses pada tanggal 16 Mei 2024 pukul 21:38 wib

https://blog.quizwhizzer.com/about-our-story/ diakses pada tanggal 16 Mei 2024 pukul 21:13 wib

https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cyberspace/article/view/3997/2709

https://www.edoemedia.com/2021/09/cara-membuat-akun-di-quizwhizzer-sebuah.html?m=1 diakses pada tanggal 16 Mei 2024 pukul 21:30 wib

Koesoema, D. A. (2020). Merdeka Belajar. KOMPAS, 25 Pebruari, 6.

Mohamad Surya, Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran (Bandung : Pustaka Bani Quraisy, 2014).

Muhammad Nashrullah, "Penggunaan Media Google Form Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab (Pilihan Ganda)," Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab 3, no. 1 (April 19, 2021): 30–40, https://doi.org/10.47435/naskhi.v3i1.553.R&D, (Bandung: Alfabeta,) (409)

Savira Vinidiansyah, A., & Nurhaniah, A. (2021). Metode Belajar Berbasis Game Sebagai Upaya Memecahkan Problematika Dalam Pembela-Jaran Sejarah. Jpsi, 4(2), 165– 179. http://journal2.um.ac.id/index.php/sejarah /article/view/22741

Sidik Mahfudin et al., "Implementasi Pembelajaran Berbasis Android (Studi Kasus Di SMK Muhammadiyah Se-Kota Metro Lampung),"POACE: Jurnal Program Studi Adminitrasi Pendidikan 1, no. 1 (February 18, 2021).

Sugiyono, (2013) Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif

Sumandya, I. W., & Saraswandewi, K. G. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan QuizWhizzer Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha, 14(1).

Syaiful Sagala, Konsep dan Makna Pembelajaran (Bandung : Alfabeta, 2009).

Ubaid Ridho, "Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,"An Nabighoh: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab, vol.20, June 24, 2018.

Universitas Jambi and others, Optimalisasi Aplikasi Quizwhizzer Dalam Kegiatan Perkuliahan Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa Firdiawan Ekaputra, Indonesian Journal of Learning and Educational Studies, 2023.

المراجع بالإنجلزية

AECT, The Definition of Educational Technology: AECT Task Force on Definition and Terminology. (Washington, DC: Associations for Educational Communications and Technology (AECT), 1997).

Borg, W.R. dan Gall, M.D. (1989). Educational Research: An Introduction, Fifth Edition. New York: Longman.

Branch, R. M. (2009). Instructional Design : The ADDIE Approach. Springer.

Curtis, Dan B; Floyd, James J.; Winsor, Jerryl L. Komunikasi Bisnis dan Profesional. Remaja Rosdakarya, Bandung. 1996.

F . Zhao , Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom . International Journal of Higher Education , 8 (1) , 2019 .

J. E. Kemp, & Dayton, D. K. Planning and Producting Instructional Media (4th ed.). (New York: Harper & Row, Publisher, Inc., 1985), p. 3-4

M. Miller , Game Show Classroom : Comparing Kahoot !, Quizizz , Quizlet Live & Gimkit , 2016

Rouet., et al. 2009. Students and Satisfaction With Web Vs Paper Based Practice Quizes and Lecture Notes. (http://www.researchgate.net/publication/220140457 Students%27 performance and satisfaction with web vs paper based practice quizzes and lecture notes), diakses 3 desember 2024.

Rudland, Joy., et al. 2004. Moving a Formative Test From A Paper Based to A Computer Based Format, A Student viepoint, (online), (http://www.researchgate.net/publication/51 146069), diakses 3 desember 2024.